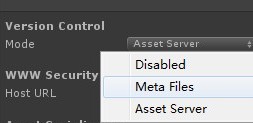
**如何使用SVN管理Unity 3.5项目？**

Posted on 2013年03月19日 by U3d / [Unity3D 软件操作](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e8%bd%af%e4%bb%b6%e6%93%8d%e4%bd%9c) /被围观 535 次

如何使用SVN管理**[Unity](http://www.unitymanual.com/" \t "_blank)** 3.5项目。虽然Unity有自己的Asset Server，但是感觉不方便，而且不能管理相关的需求、设计文档，除非把这些放进Assets文件夹。

Unity 3.5版本以后，使用SVN要方便一些了。因为必要的\*.asset文件全部被独立的放在了ProjectSettings文件夹下。所以只要把Assets、ProjectSettings两个文件夹提交到SVN来管理即可。可以为根目录添加svn:ignore属性，内容为Library、Temp、obj这样，这些内容就不会被提交了。另外还有一项设置别忘了。菜单 Edit / Project Settings/ Editor。

[](http://www.unitymanual.com/wp-content/uploads/2013/03/1112.jpg)

使用SVN管理Unity 3.5项目

使用SVN的时一定要选Meta Files，默认是Disable。把除Assets、ProjectSettings之外的文件夹全部添加到忽略列表里提交。